

*Contrast* berfungsi sebagai alat untuk membangun struktur visual, suasana atau atmosfer, dan menciptakan perbedaan yang jelas dalam suatu karya.

### **2.3.2 Warm-Cold Contrast**

*Warm-Cold Contrast* merupakan kontras yang muncul dari perbedaan temperatur pada warna (Samogorov & Konkina, 2021). Kontras *warm-cold* ini dapat menampilkan kedekatan dan jarak dalam karya yang memperlihatkan kedalaman perspektif. Itten membagi kontras ini menjadi dua kategori, yaitu warna hangat dengan warna seperti merah, oranye, dan kuning, serta warna dingin seperti biru, hijau, dan ungu. Warna hangat cenderung memberikan kesan dekat, energi, terang, dan emosional. Warna dingin memberikan kesan jauh, tenang, dalam, atau berjarak.

Samogorov & Konkina (2021) menuliskan bahwa kontras warna ini dapat digunakan untuk mengatur keseimbangan, mempertegas struktur, dan memperjelas kesan emosional tertentu. *Warm-Cold Contrast* bukan hanya bersifat fisik, tetapi juga memiliki dampak psikologis. Oleh karena itu, kontras ini menjadi kontras ini sangat penting dalam menciptakan suasana dan kedalaman ruang.

## **3. METODE PENCIPTAAN**

### **3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Penelitian ini akan menggunakan metode penciptaan kualitatif. Penggunaan metode kualitatif ini dipilih dengan mempertimbangkan perancangan proses kreatif. Pemilihan metode ini membuat Penulis dapat mengeksplorasi fungsi dan makna pada properti serta kostum yang akan digunakan dalam film *Briefs & Capes*. Metode ini akan mempermudah Penulis dalam menyampaikan *positive change arc* yang dialami oleh karakter Keenan melalui properti dan kostum.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan studi literatur. Dengan teori utama dari Bordwell (2019) mengenai properti dan kostum, serta teori pendukung dari Weiland (2017) mengenai *positive change arc*. Selain teori utama dan pendukung, Penulis juga menggunakan beberapa jurnal dengan pembahasan serupa yang mendukung pembahasan utama. Studi literatur yang digunakan akan memperkuat dasar teoritis dalam perancangan

elemen visual yang sesuai dengan perkembangan karakter Keenan. Penulis juga menggunakan teknik observasi untuk melihat referensi yang sesuai dalam merancang konsep artistik properti dan kostum, seperti film *The Intern* (2015), *Cek Toko Sebelah* (2016), dan *Tinggal Meninggal* (2025).

### 3.2. OBJEK PENCIPTAAN

Karya film pendek berjudul *Briefs & Capes* memiliki genre komedi drama dan akan berdurasi sekitar 10-15 menit. Film ini akan berfokus pada perjalanan karakter Keenan dalam menemukan makna sebenarnya dari *superhero* atau pahlawan. Penulis berperan sebagai *Production Designer* yang merancang seluruh kebutuhan artistik, terutama dalam properti dan kostum yang akan memvisualisasikan perkembangan karakter Keenan sepanjang film ini. Penulis membuat *deck* visual dan *3D set model* sebagai gambaran penataan ruang dan konsep visual secara keseluruhan sebelum benar-benar merealisasikannya. Medium ini digunakan untuk memastikan konsep yang telah Penulis rancang sesuai dengan visi sutradara dan kebutuhan naratif film.

#### 3.2.1. Konsep Artistik Film

Film *Briefs & Capes* mengangkat tema tentang perubahan nilai kepahlawanan yang tadinya berawal dari obsesi menjadi ketulusan. Tema ini menjadi dasar dari keseluruhan perancangan visual artistik, yang dalam penelitian ini difokuskan pada properti dan kostum karakter Keenan. Pendekatan artistik dalam film *Briefs & Capes* ini menggunakan gaya realis dengan sedikit sentuhan *stylized* pada bagian yang berhubungan dengan identitas *Underman*. Warna yang digunakan dalam film ini juga berpusat pada warna merah, biru, dan kuning.

Ada empat *set* dalam film *Briefs & Capes*, yaitu ada *set* kantor, jalanan, ruangan bos, dan juga warung. Masing-masing *set* memiliki kontribusi tersendiri dalam perkembangan karakter Keenan. *Briefs & Capes* juga menggunakan kostum untuk menunjukkan perjalanan karakter, dimana warna dan *pattern* kostum yang digunakan oleh Keenan akan mengalami perubahan bertahap. Film ini juga memakai motif visual berupa celana dalam, yang akan terus muncul selama film

berlangsung. Konsep artistik ini dibangun berdasarkan perjalanan emosional karakter Keenan, sehingga sesuai dengan penggunaan landasan *positive change arc*.

Beberapa referensi yang menjadi acuan dalam perancangan konsep artistik ini adalah *The Intern* (2015), *Cek Toko Sebelah* (2016), dan *Tinggal Meninggal* (2025). Film *The Intern* dan *Tinggal Meninggal* menjadi acuan dalam pembuatan konsep set kantor, sedangkan film *Cek Toko Sebelah* menjadi acuan dalam penataan warung. Film ini Penulis jadikan sebagai referensi karena capaian konsep visual yang sesuai dengan cerita *Briefs & Capes*.



Gambar 3.1. Film *The Intern*. Diadaptasi dari Meyers (2015).



Gambar 3.2. Film *Tinggal Meninggal*. Diadaptasi dari Immanuel (2025).

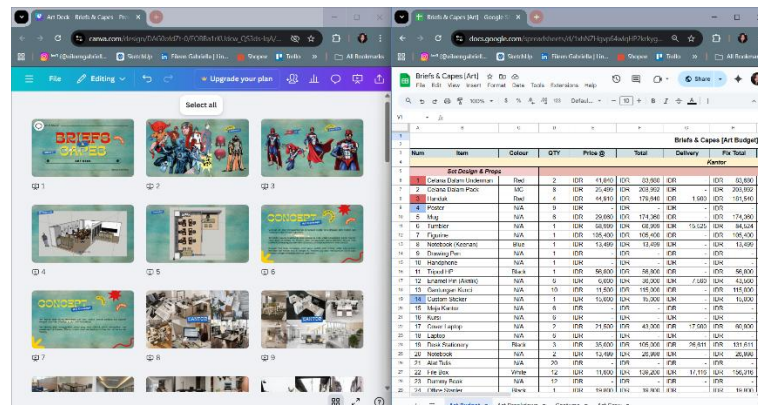


Gambar 3.3. Film *Cek Toko Sebelah*. Diadaptasi dari Prakasa (2016).

### 3.2.2. Tahapan dan Jadwal Kerja

Dalam perancangan konsep artistik, ada langkah-langkah kerja yang Penulis ikuti agar proses pengerjaan berjalan sesuai dengan *timeline* produksi. Penulis akan membagi langkah ke dalam tiga tahapan produksi, yaitu Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Penulis hanya menggunakan tiga tahapan tersebut untuk menyesuaikan peran Penulis sebagai *Production Designer*.

Tahapan pra produksi dilakukan selama kurang lebih empat bulan dan Penulis akan memulainya dengan *breakdown* naskah. Penulis akan membaca dan memahami pergerakan karakter, agar mendapatkan gambaran besar artistik yang sesuai. Pemahaman naskah akan memudahkan Penulis dalam meng-*highlight* visual utama dan mengembangkannya menjadi konsep visual artistik secara keseluruhan. Setelah itu, Penulis mencari referensi dan membuat *deck* artistik sebagai dasar untuk mengembangkan konsep, seperti yang tertera pada gambar 3.4 di bawah ini. Bersamaan dengan itu, Penulis akan membuat motif visual dan menyusun *list budgeting* kebutuhan artistik dari properti sampai kostum.



Gambar 3.4. Pengerjaan deck dan list artistik. Dokumentasi Pribadi.

Pengembangan *deck* dan *list* artistik akan terus berjalan hingga mencapai konsep *final*, juga saat Penulis dengan sutradara sudah sepakat untuk memulai *hunting* artistik. *Deck* dan *list* yang telah dibuat digunakan sebagai pemantau *progress* artistik, bagian mana saja yang sudah tercapai dan yang masih harus dicari. Selain itu, Penulis dan tim melakukan pencarian lokasi yang mungkin sesuai dengan kebutuhan cerita. Kemungkinan lokasi tersebut dikurasi dan dipilih yang paling sesuai dengan visi visual, kemudian dilakukan pemilihan lokasi *final*. Setelah sudah *final*, Penulis akan mengukur detail lokasi untuk memudahkan pemilihan dan penempatan properti.

Sesudah lokasi, tim melakukan *casting* dan menentukan pemain yang sesuai. Jika pemain sudah tetap, Penulis akan melakukan *fitting* dan *test* makeup untuk melihat kesesuaian konsep. Kostum yang digunakan akan Penulis pilih dari pakaian yang dimiliki para pemain terlebih dahulu, namun Penulis tetap akan membeli jika pakaian yang ada tidak sesuai dengan konsep. Penulis akan menyesuaikan keselarasan warna dan motif yang digunakan para pemain, agar kostum dengan *set* propertinya menyatu dan seimbang.

Ukuran lokasi tadi akan Penulis gunakan untuk membuat *3D set model* (gambar 3.5), yang memberikan gambaran visual penempatan properti yang akan dieksekusi. Ketika gambaran artistik sudah terasa matang, Penulis akan mulai melakukan *hunting* artistik dua sampai tiga minggu sebelum *shooting*. Penulis akan mencari barang artistik mulai dari toko *online*, meminjam, sewa, langsung pergi ke toko, atau bisa juga membuatnya sendiri. Selama pencarian barang, Penulis juga akan sambil mencicil pembuatan desain grafis. Film *Briefs & Capes* ini memiliki



cukup banyak kebutuhan grafis, dikarenakan adanya motif atau visual khusus yang dibutuhkan untuk menggambarkan karakter dan lingkungannya.



Gambar 3.5. SketchUp 3D model set kantor. Dokumentasi Pribadi.

Mendekati hari *shooting*, Penulis memastikan persiapan telah matang dan semua kebutuhan artistik sudah lengkap. Penulis mengumpulkan semua properti yang diperlukan, juga mencetak semua kebutuhan grafis tanpa ada yang terlewat. Tahapan pra produksi ini memang tahapan yang paling panjang bagi Penulis sebagai *Production Designer*, namun dengan persiapan yang matang ini Penulis berharap tahapan produksi akan lebih lancar dan memuaskan.

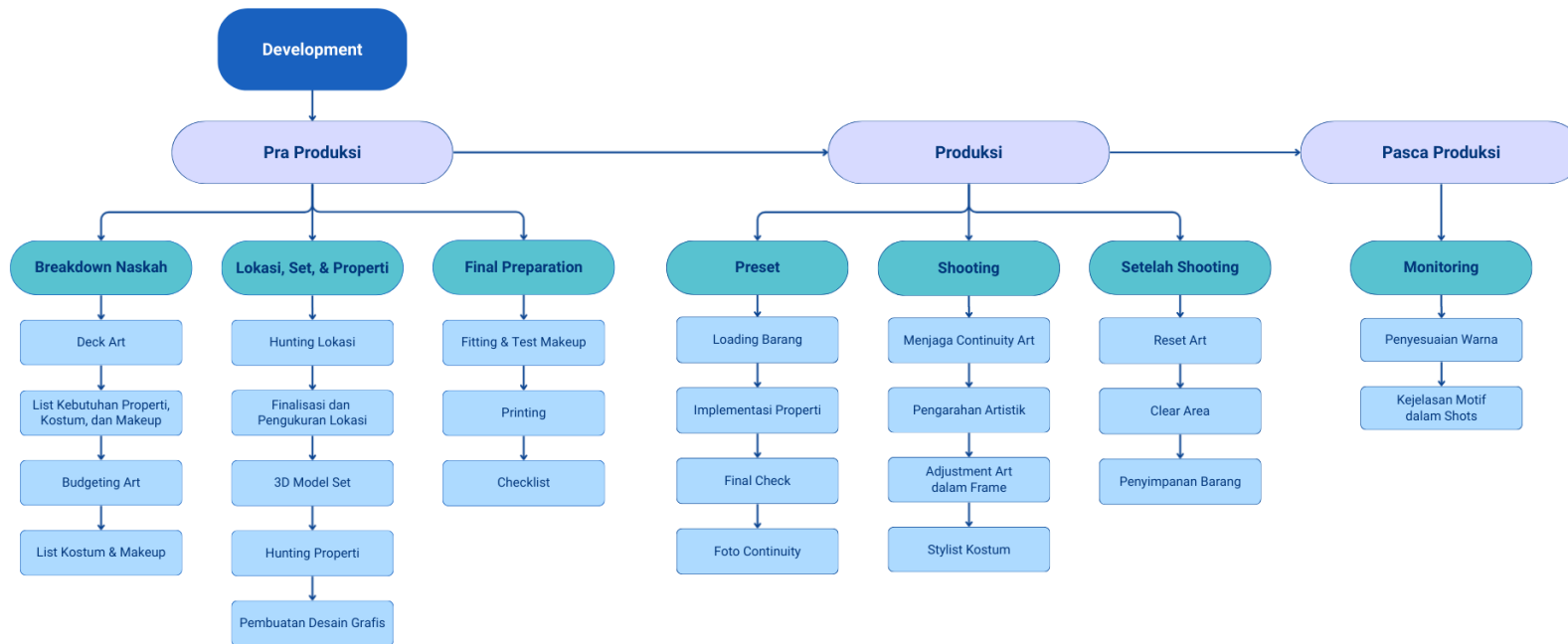
Masuk ke dalam tahapan produksi, dimana akan dilakukan selama tiga hari termasuk dengan *preset* dan dua hari *shooting*. Pada tahapan ini, Penulis akan merealisasikan semua konsep dan persiapan yang telah dilakukan. Sehari sebelum *shooting* dimulai, Penulis melakukan *preset* di lokasi bersama dengan tim artistik. Penulis dan tim artistik akan menata dan menyusun semua properti berdasarkan *3D model* yang sudah Penulis buat sebelumnya. Jika persiapan sudah selesai, Penulis akan melakukan pengecekan terakhir dan akan dilanjutkan pada keesokan harinya pada hari *shooting*.

Pada hari *shooting*, Penulis dan tim akan melakukan pengecekan ulang semua kelengkapan artistik dan memperhatikan detail-detail properti. Penulis akan mendokumentasikan *continuity* properti dan memberikan instruksi kepada tim artistik. Semua persiapan sudah selesai, dilanjutkan dengan mulainya *shooting*. Pada saat *shooting* berlangsung, tugas Penulis adalah memperhatikan *continuity* artistik dan mengarahkan tim artistik untuk *standby* di *set*. Penulis juga sambil memegang peran sebagai *stylist* dan mengecek segala keperluan kostum.

Proses *shooting* telah selesai, Penulis akan melanjutkan kegiatannya untuk *reset* atau membereskan semua properti yang digunakan di lokasi dan mengembalikannya. Penulis dan tim artistik akan mengecek keutuhan lokasi dan menyusun lokasi *set* ke bentuk semula. Kegiatan Penulis pada hari kedua *shooting* juga sama seperti hari pertama, mulai dari persiapan *set* properti sampai melakukan *reset* lokasi. Penulis kemudian memastikan kembali, bahwa lokasi sudah *clear* dari semua barang artistik. Tahapan produksi telah selesai, Penulis sebagai *Production Designer* sudah dapat lebih santai dan akan dilanjutkan ke tahapan pasca produksi.

Tahapan pasca produksi dilakukan kurang lebih selama dua bulan dan tidak banyak yang dilakukan oleh *Production Designer* pada tahapan ini. Penulis melakukan *monitoring* dan pengecekan visual artistik dalam *frame* tetap sejalan dengan konsep. Penulis memastikan warna dan motif pada *set*, properti, dan kostum benar-benar sesuai dengan perancangan konsep artistik.





Gambar 3.6. Skema Perancangan Production Design. Sumber: Penulis